2,10 DM Nr. 44/2.11.1982

WALT DISNEYS

MICKY MAUS

Die größte Jugendzeitschrift der Welt

ÖSTERREICH öS 16
SCHWEIZ 2.10 sFr
LUXEMBURG frs 46
BELGIEN bfrs 46
ITALIEN Lire 1400
NIEDERLANDE hfl 2,70
SPANIEN Ptas 100

Spiel und Bastelteil

Teil 2

– TOUR – DE DUCK

Das tolle Radrennspiel

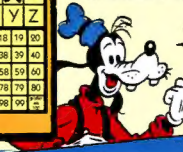
GEWINNER DER WOCHE

1000 Mark zu gewinnen! Bist auch Du GEWINNER DER WOCHE? Einfach umblättern – dann erfährst Du es!

Der Micky-Maus-Klub sucht die GEWINNER DER WOCHE

Und wieder 1000 Mark zu gewinnen!

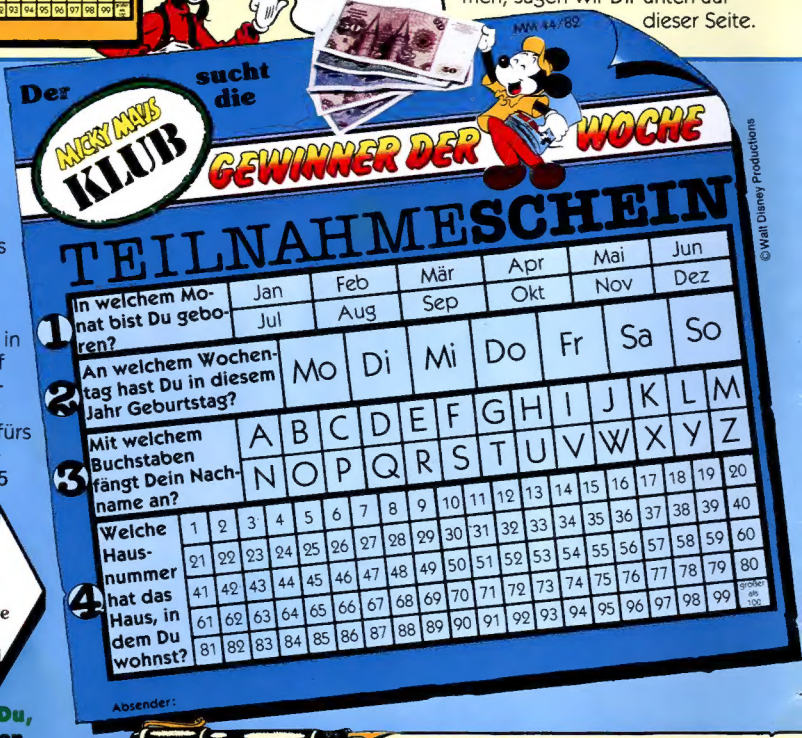
Hat der gelbe Teilnahmeschein aus dem vorigen Heft Dir Glück gebracht? Dieser gelbe Teilnahmeschein war in der vorigen MICKY MAUS. Du hast ihn ja sicher mit 4 Kreuzen ausgefüllt. Und jetzt aufgepaßt: **Wenn du den gelben Teilnahmeschein aus der vorigen MICKY MAUS (Heft 43/82) genauso angekreuzt hast (wahrheitsgemäß natürlich) wie auf nebenstehendem Beispiel, gehörst Du zu den „Gewinnern der Woche" und hast in jedem Fall bares Geld gewonnen: vielleicht sogar 1000 Mark!** Was Du tun mußt, um an Deinen Gewinn zu kommen, sagen wir Dir unten auf dieser Seite.



Und hier ist wieder Deine nächste Chance! Hier ist der neue Teilnahmeschein!
Er kann bereits jetzt bares Geld für Dich wert sein: bis zu 1000 Mark! Ohne daß Du ihn auszuschneiden brauchst oder an uns einschicken mußt. Kreuze nur in jeder der 4 Spalten das auf Dich zutreffende Feld an – natürlich wahrheitsgemäß! (Ein ausführliches Beispiel fürs Ankreuzen des Teilnahmescheins findest Du auf S. 35 in diesem Heft.)

Teilnahmeschein nur ausfüllen! Nicht ausschneiden! Nicht einschicken! Alles Weitere im nächsten Heft!

Und in der nächsten MICKY MAUS erfährst Du, ob Du mit diesem blauen Teilnahmeschein zu den „Gewinnern der Woche" gehörst und bares Geld gewonnen hast. Deshalb dieses Heft mit dem Teilnahmeschein bis zur nächsten Woche gut aufheben!



© Walt Disney Productions

Das mußt Du tun, wenn Du gewonnen hast!

Zu den Gewinnern der Woche gehörst Du, wenn Du **den gelben Teilnahmeschein aus der letzten MICKY MAUS (Heft 43/82) genauso angekreuzt hast wie auf dem Beispiel oben.** Natürlich mußt Du **Deine Kreuze wahrheitsgemäß gesetzt** haben! Folgendes mußt du tun, um Deinen Gewinn zu kriegen:

Schneide den richtig angekreuzten Teilnahmeschein aus der letzten MICKY MAUS (Heft 43/82) aus! Vergiß nicht, Deine Adresse einzutragen! Stecke den Teilnahmeschein in einen Briefumschlag und schicke ihn **per Einschreiben** an folgende Adresse: „Gewinner der Woche", z. Hd. Herrn Gustav Richard, Postfach 1215, 7000 Stuttgart 1. Letzter Einsendetag ist der **4.11.1982** (Datum des Poststempels)!

Um Schummeleien auszuschließen, füge bitte **entweder** eine Kopie Deines (Kinder-)Ausweises **oder** eine Kopie Deiner Geburtsurkunde bei. Du hast ja sicher Verständnis dafür, daß wir uns vorbehalten, Deine Angaben nachzuprüfen.

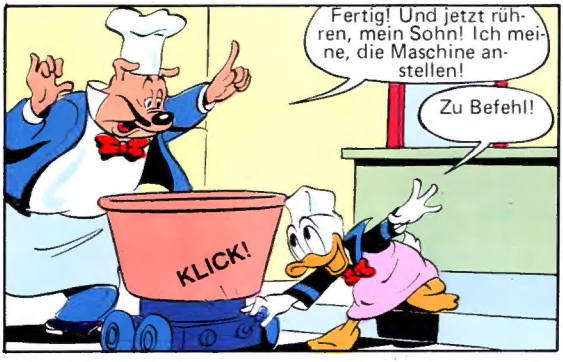
Übrigens: Die ganzen 1000 Mark gewinnst Du, wenn Du der einzige „Gewinner der Woche" bist. Gibt es mehrere „Gewinner der Woche", werden die 1000 Mark zu gleichen Teilen geteilt.

WALT DISNEY'S

DONALD DUCK

Ein Traumberuf

Micky Maus wird in Gemeinschaft verlegt von Ehapa Verlag GmbH, D-7022 Leinfelden-Echterdingen 3, Postanschrift: Postfach 1215, 7000 Stuttgart 1, Egmont Verlag GmbH, Tivoligasse 52, A-1120 Wien, Egmont Verlag AG, Goldhaldenstraße 55, CH-8702 Zollikon.
Herausgeber: Adolf Kabatek. Chefredaktion: Dr. Erika Fuchs (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt).. Redaktion: Dorit Kinkel. Anzeigen: Kurt H. Lessig, Tel. 07 11/79 71 – 353 (verantwortlich für den Anzeigeninhalt). Anzeigenverkauf: Ute Maier-Stehle, Tel. 0711/7971 – 354. Spiel- und Bastelteil: Uli Vogel, Manfred Bäumchen. Grafik: Ute Krautwasser, Günter Schmidt. Produktion: Klaus F. Wagner. Anzeigenpreise lt. Tarif 16 vom 2.1.1982. Abonnementpreise: Bei jährlicher Vorauszahlung DM 87,30, bei halbjährlicher Vorauszahlung DM 49,15 (PSchA Stgt. 10195 – 704 BLZ 600 100 70). Sammelmappe für ein Vierteljahr (13 Hefte) 6,50 DM je Mappe (zuzgl. Porto). In allen Preisen ist die Mehrwertsteuer enthalten. Erscheinungsweise wöchentlich im 32. Jahrgang. Kupfertiefdruck: W. Girardet, Essen.
Copyright 1982 Walt Disney Productions.
Erscheint unter Code Moral EUROPRESSJUNIOR Brüssel Kontrolle des


Fertig! Und jetzt rühren, mein Sohn! Ich meine, die Maschine anstellen!
Zu Befehl!
KLICK!

Man bleibt vor Ort und beobachtet den Teig mit Kennermiene!
Verstehe, Meister!

Achtung! Es ist soweit! Halt!
Und jetzt, Meister?
KLICK!

Da fragst du noch? Den Teig in die Backformen gießen! Auch mit Gefühl!
Wird gemacht, Meister!

Steht der Ofen schon unter Feuer?
Klar! Ich warte nur auf den Befehl zum Einschießen!

Ich gebe ihn hiermit! Aber vorsichtig! Meine Kreation darf nicht beschädigt werden.
Verstehe!

Ich muß jetzt erst mal ausrasten und mich sammeln. Denn nach dem Backen kommt das Schwierigste. Die Verzierung, der fachmännische Zuckerguß!
Ich stehe bereit!

Später...
Aufwachen! Hast du die Ofenuhr nicht gehört? Los! Die Torten aus dem Ofen ziehen! Aber vorsichtig!
Huch! Was ist denn los?
Ah, alles gelungen! Prächtig, prächtig! Wieder ein trefflich gelungenes Produkt meiner Backkunst!
Sie sagen es!
Der Endspurt beginnt...
Beim Glacieren und Verzieren kann ich mein künstlerisches Temperament kaum zügeln.
Es liegt alles bereit!
Dann paß gut auf, damit du was lernst! Ich arbeite schnell, denn meine Ideen überstürzen sich förmlich.
Die Spiral-Säulen!
Den Spritzbeutel!
Das Pistazienpulver!
Presto! Fertig!
Ist es nicht überwältigend? Michelangelo hätte es nicht besser gekonnt!
Ächz!
Sie meinen den großen Bildhauer? Den in Rom?
Nanu? Wohl Kunstgeschichte studiert? Ich sage dir, mein Sohn, akademisches Wissen legt die künstlerische Intuition lahm!

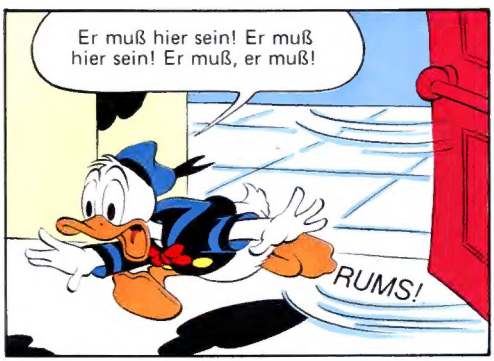
Du machst jetzt klar Schiff! Aber bedenke: eine Backstube muß so sauber sein, daß man vom Fußboden essen kann! Ich verstaue die Torte inzwischen im Kühlraum, damit sie in Sicherheit ist!
Verstehe!
Nimm du den Schlüssel in Verwahrung! Aber nicht verlieren! Ich habe nur den einen. Wenn der Rathausdiener kommt, schließ auf, und liefere die Torte aus!
Jawohl, Meister!
Kurz darauf...
Also bis später, mein Sohn! Morgen, am Geburtstag des Bürgermeisters, gedenke ich den ganzen Tag im Bett zu bleiben. Die Arbeit heute war sehr anstrengend.
Männermordend! Sie haben aber auch ein Tempo am Leibe! Mir ist jetzt noch ganz schwindlig!
Nach einer Stunde...
Endlich kann ich auch nach Hause gehen! Ach, ein Konditorlehrling hat's nicht leicht! Aber ich denke, auf die Dauer lohnt sich die Mühe.
Halt! Den Schlüssel nicht vergessen!
Wo heb' ich ihn auf? In der Jackentasche? Nein, da könnt' er rausfallen. Lieber im Schweißband meiner Bäckermütze!
Na, heut schlaf' ich wie ein Sack! Da wett' ich!
KONDITOREI
Daheim...
Du hast's doch nicht vergessen, oder?
Gut, daß du kommst!
Vergessen? Was?

Unser Taschengeld! Heut ist Montag!
Nur keine Angst! Die paar Taler, die ihr bekommt, hab' ich bei mir.

Man wird plötzlich unruhig...
Der Kühlraumschlüssel müßte doch auch in meiner Tasche sein.
Aber da ist er nicht! Wo ist er dann? Ach, ich weiß! Ich habe ihn in der Backstube gelassen.
Danke schön!

Aber wo dort? Ich weiß es nicht!

Ich muß ihn suchen, sonst habe ich keine ruhige Minute.

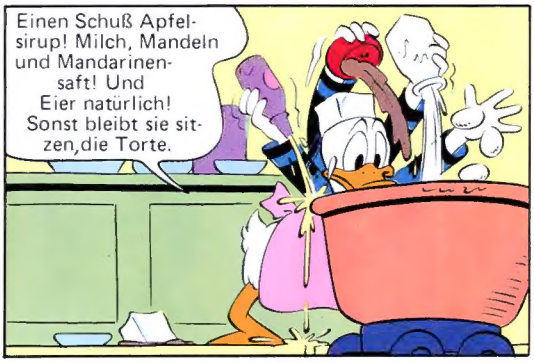

Er muß hier sein! Er muß hier sein! Er muß, er muß!
RUMS!

Man sucht fieberhaft...

Allmählich gerät man in Panik...
Öffne dich, Tür! Oh, öffne dich!

Bis tiefe Verzweiflung eintritt...
Ich hab' ihn verloren! Was soll ich tun, wenn der Rathausdiener kommt? Ich bin verloren!

Plötzlicher Lichtblick...
Ich weiß, was ich tue! Ich hab's ja gelernt.
Ich backe sofort eine Ersatztorte!
Aber kann ich das wirklich schon allein? Meine Backkenntnisse sind noch ziemlich kümmerlich.
Doch es bleibt keine Wahl...
Das Handbuch! Genau das, was ich brauche! Da steht alles drin.
HANDBUCH DER KONDITOR-KUNST
Mit einem Rezept schwarz auf weiß ist das Backen einer Torte keine Sache. Also... zuerst braucht man Mehl.
Uff!
Pah, in unserer Backstube ist der Fußboden so sauber, daß man davon essen kann. Was jetzt?
Butter? Na sicher!
Rosinen? Jede Menge!
Kokosmilch? Kann nicht schaden!


Einen Schuß Apfelsirup! Milch, Mandeln und Mandarinensaft! Und Eier natürlich! Sonst bleibt sie sitzen, die Torte.

ZUCKER
SALZ
Dann Zucker! Damit nicht sparen! Schließlich ist es eine Süßspeise.

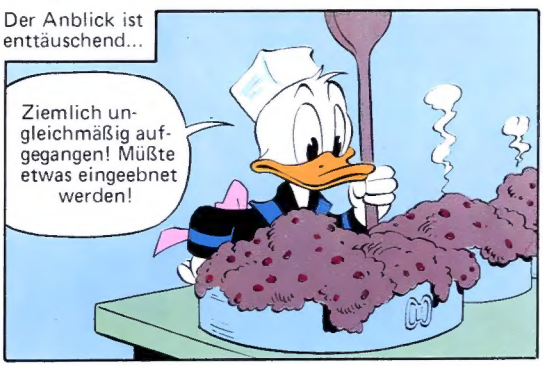
Das wär's! Noch einmal scharf nachdenken, ob ich auch nichts vergessen habe, und dann den Mixer anstellen!

Hoppla! Ausgerutscht!
SCHURPFF!

KLICK!
Und da heißt es immer: ernst ist das Leben, heiter die Kunst. Hat sich was!

Die Torte landet doch noch in der Röhre...
RUMS!
Ist das jetzt eine Uhr oder ein Thermometer? Na, kommt aufs gleiche hinaus!

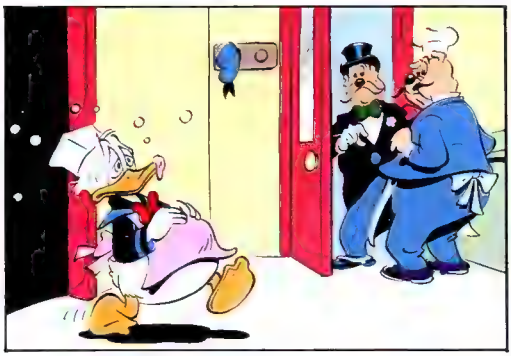
Zu gegebener Zeit...
Ich denke, die Torten sind jetzt gar.


Der Anblick ist enttäuschend...
Ziemlich ungleichmäßig aufgegangen! Müßte etwas eingeebnet werden!

Der Teig ist steinhart. Man kann ihn nicht flachwalzen. Wohl zu scharf gebacken?
ZACK!
ZACK!
Aber man kann die Dekoration ja so gestalten, als wenn das alles so sein soll. Wozu ist man Künstler?
So bricht der Tag an...
Fertig! Ein Meisterwerk der Konditorkunst, auch wenn es nur von mir ist! Nicht ganz symmetrisch, aber das ist heute modern.
POCH!
POCH!
Gerade rechtzeitig! Ich höre einen Lieferwagen anrollen. Wird der Rathausdiener sein!
Kurz darauf...
Na ja! Ende gut, alles gut! Aber jetzt freu ich mich auf mein Bett. Ich mache heute blau.
Am nächsten Tag...
Guten Morgen, mein Sohn! Na, ist die Torte gestern pünktlich abgeholt worden?
Äh... ja, gewiß doch, Meister!
Na fein! Dann kann ich dem Bürgermeister meine Rechnung schicken.
Sekunden später...
Wo ist der Giftmischer?
KNALL!

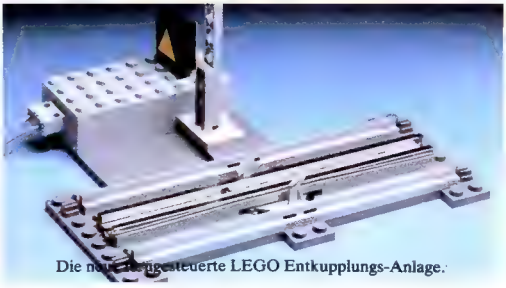
Sind Sie wahnsinnig? Wo haben Sie überhaupt Ihre Meisterprüfung gemacht? Wohl in einer Betonmischerei? Ihre Torte war ungenießbar!
Wa-wa-was??
Meine Torten sind nicht ungenießbar. Sie sind Meisterwerke der Backkunst.
Auch noch große Töne spucken! Sie sind eine Katastrophe, aber kein Konditor! Jawohl!
O Gott!
Wenn es rauskommt, daß die Geburtstagstorte von mir stammt, bin ich erledigt.
Stümper! Versager! Niete!
KLICK!
Der Schlüssel zum Kühlraum! Jetzt erinnere ich mich! Ich hab' ihn in meiner Mütze versteckt.
Es gibt nur einen Ausweg. Ich muß die echte Torte vernichten.
Doch wie, das ist die Frage...
Ich kann das Riesengebilde nicht aus dem Haus schaffen, ohne daß es jemand sieht!
Man faßt einen verzweifelten Entschluß...
Ich muß die Torte aufessen! Ich ganz allein!
Aua, mein Bauch!
MAMPF! MAMPF!

Inzwischen wird weitergestritten...



E 1/82

Der neue LEGO Universaltrafo für 12 und 4,5 Volt.



Die neue ferngesteuerte LEGO Entkupplungs-Anlage.

Alles umsteigen in die neue LEGO® Eisenbahn.

7740 Trans-Europa-Express

7856 Weichenpaar

7860 Ferngesteuertes Lichtsignal

7725 Schnelltriebwagen

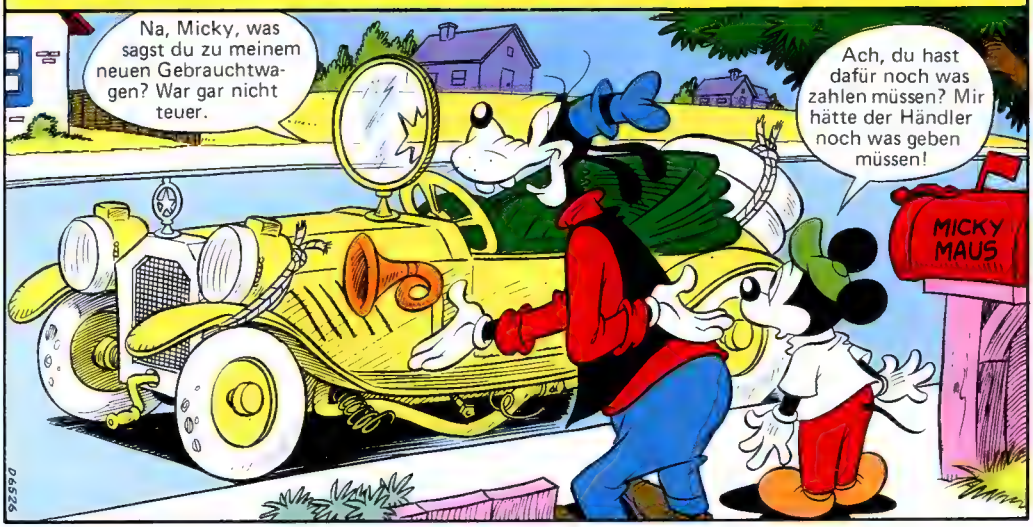
LEGO Eisenbahn. Bahn mit unbegrenzten Möglichkeiten.

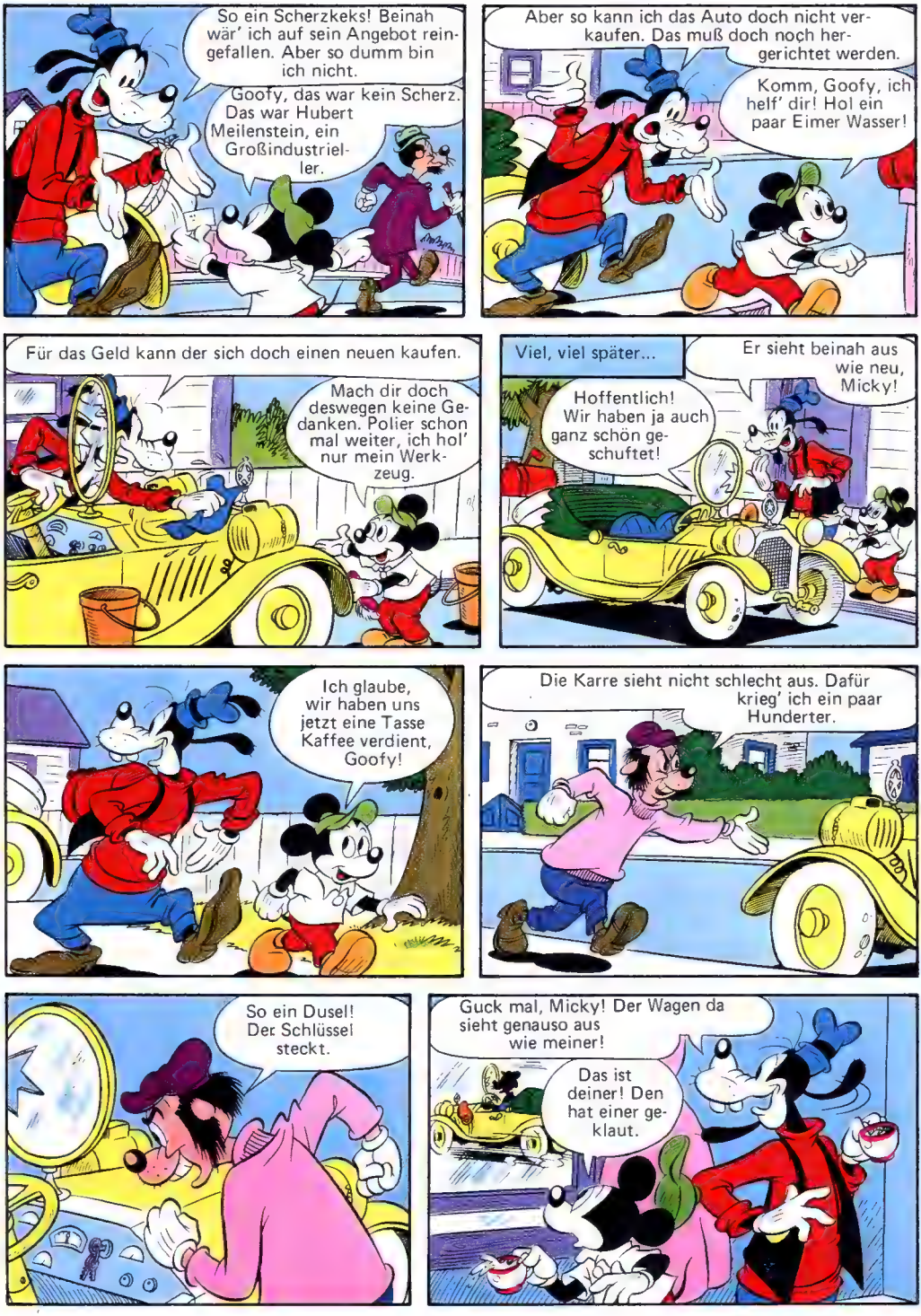
© 1982. LEGO GmbH, Hohenwestedt. ® LEGO ist ein eingetragenes Warenzeichen.

Walt Disney's

MICKY MAUS

Der Silver Star




So ein Scherzkeks! Beinah wär' ich auf sein Angebot reingefallen. Aber so dumm bin ich nicht.
Goofy, das war kein Scherz. Das war Hubert Meilenstein, ein Großindustrieller.
Aber so kann ich das Auto doch nicht verkaufen. Das muß doch noch hergerichtet werden.
Komm, Goofy, ich helf' dir! Hol ein paar Eimer Wasser!
Für das Geld kann der sich doch einen neuen kaufen.
Mach dir doch deswegen keine Gedanken. Polier schon mal weiter, ich hol' nur mein Werkzeug.
Viel, viel später...
Hoffentlich! Wir haben ja auch ganz schön geschuftet!
Er sieht beinah aus wie neu, Micky!
Ich glaube, wir haben uns jetzt eine Tasse Kaffee verdient, Goofy!
Die Karre sieht nicht schlecht aus. Dafür krieg' ich ein paar Hunderter.
So ein Dusel! Der Schlüssel steckt.
Guck mal, Micky! Der Wagen da sieht genauso aus wie meiner!
Das ist deiner! Den hat einer geklaut.

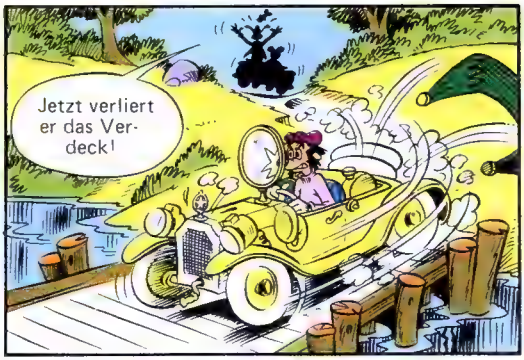
Hiergeblieben!
Schnell, wir nehmen meinen Wagen, Goofy! Den Kerl kriegen wir.

Laß ihn nicht aus den Augen, Micky!
Keine Angst! Der entwischt uns nicht.

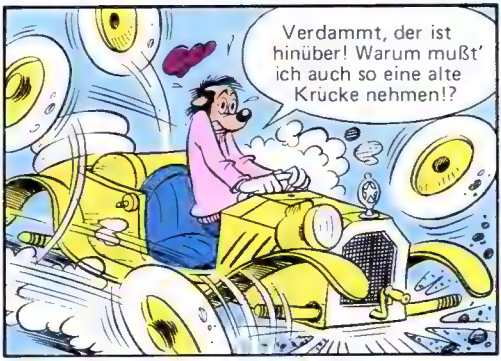
Und...
Der biegt in den Feldweg!
Dann haben wir ihn gleich! Wir sind schneller.
113

Fahr doch schneller, Micky!
Geht nicht! Bei den Schlaglöchern fällt der Wagen auseinander.

Hast du das gesehen? Er hat eine Tür von meinem Auto verloren!


Jetzt verliert er das Verdeck!

Ich kann gar nicht hinsehen!


Verdammt, der ist hinüber! Warum mußt' ich auch so eine alte Krücke nehmen!?

Abenteuer mit PLAYMOBIL:

Der Mobil-Kran knackt jede Nuß.

Kranfahrer Hofmann mit seinem neuen Mobil-Kran ist der Held der PLAYMOBIL-Stadt. Wo immer Hilfe benötigt wird, wo schwere Lasten gehoben werden müssen, da ist der Mobil-Kran zur Stelle.

Baumeister Dümler fiel ein großer Stein vom Herzen, als der Mobil-Kran den schweren Holzgiebel zentimetergenau auf den Dachboden setzte.

Heute morgen half er dem PLAYMOBIL-Circus beim Ausladen des schweren Raubtierkäfigs.

Nur zwei Stunden nach seinem Circus-Einsatz zog er einen verunglückten Werkstattwagen aus dem Straßengraben.

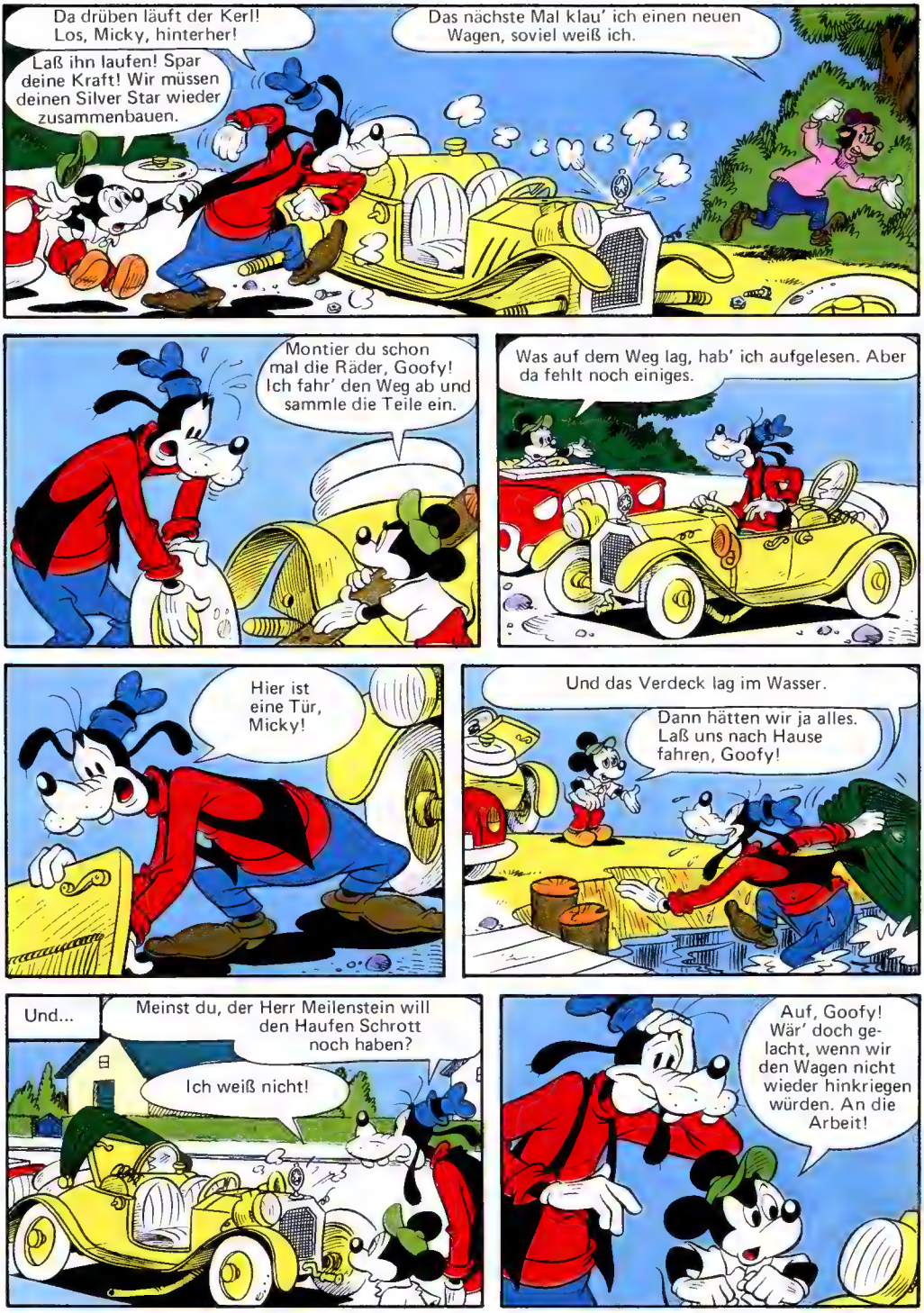
Unser neuer Mobil-Kran löst auch die schwersten Fälle, Herr Hauptwachtmeister!

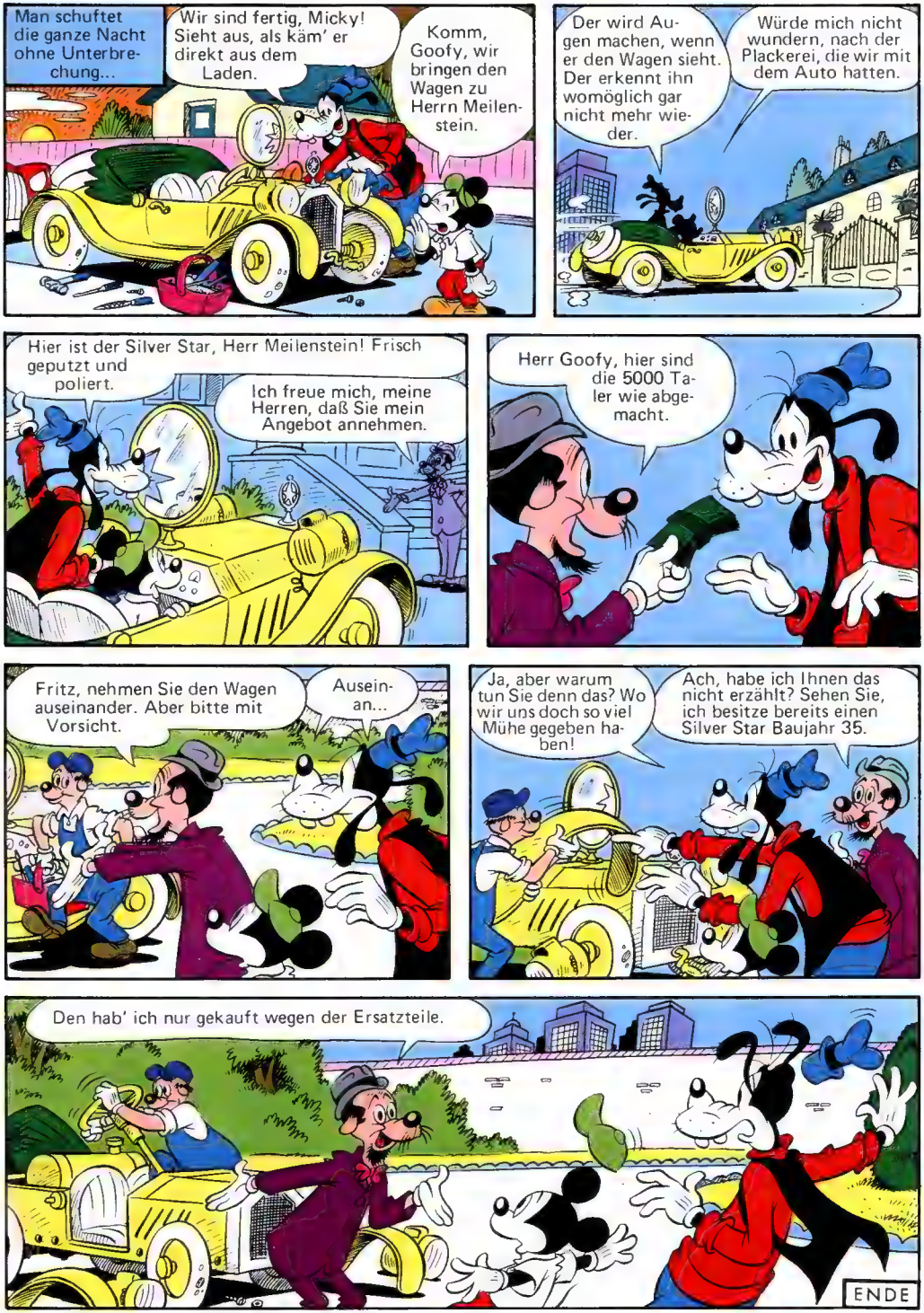
Mit PLAYMOBIL könnt Ihr die spannendsten und schönsten Abenteuer selbst spielen und erleben. Im Westernfort, im Safari-Land, im Weltraum, auf hoher See, im Zirkus, auf dem Bauernhof, mit Eisenbahn und Feuerwehr.

Die neuen PLAYMOBIL-Prospekte gibt's jetzt in jedem Spielwarengeschäft.

playmobil®

intensiv


Da drüben läuft der Kerl! Los, Micky, hinterher!
Laß ihn laufen! Spar deine Kraft! Wir müssen deinen Silver Star wieder zusammenbauen.
Das nächste Mal klau' ich einen neuen Wagen, soviel weiß ich.
Montier du schon mal die Räder, Goofy! Ich fahr' den Weg ab und sammle die Teile ein.
Was auf dem Weg lag, hab' ich aufgelesen. Aber da fehlt noch einiges.
Hier ist eine Tür, Micky!
Und das Verdeck lag im Wasser.
Dann hätten wir ja alles. Laß uns nach Hause fahren, Goofy!
Und...
Meinst du, der Herr Meilenstein will den Haufen Schrott noch haben?
Ich weiß nicht!
Auf, Goofy! Wär' doch gelacht, wenn wir den Wagen nicht wieder hinkriegen würden. An die Arbeit!


Man schuftet die ganze Nacht ohne Unterbrechung...
Wir sind fertig, Micky! Sieht aus, als käm' er direkt aus dem Laden.
Komm, Goofy, wir bringen den Wagen zu Herrn Meilenstein.
Der wird Augen machen, wenn er den Wagen sieht. Der erkennt ihn womöglich gar nicht mehr wieder.
Würde mich nicht wundern, nach der Plackerei, die wir mit dem Auto hatten.
Hier ist der Silver Star, Herr Meilenstein! Frisch geputzt und poliert.
Ich freue mich, meine Herren, daß Sie mein Angebot annehmen.
Herr Goofy, hier sind die 5000 Taler wie abgemacht.
Fritz, nehmen Sie den Wagen auseinander. Aber bitte mit Vorsicht.
Auseinan...
Ja, aber warum tun Sie denn das? Wo wir uns doch so viel Mühe gegeben haben!
Ach, habe ich Ihnen das nicht erzählt? Sehen Sie, ich besitze bereits einen Silver Star Baujahr 35.
Den hab' ich nur gekauft wegen der Ersatzteile.
ENDE

Start frei zur Tour de Duck! Spielfiguren und alles weitere Zubehör habt Ihr ja noch aus dem letzten Heft*. Und mit dem Spielposter bekommt Ihr heute die Rennstrecke. Ein großes sportliches Ereignis wie die Tour de Duck läuft natürlich auch nach einem festen Reglement – und das sind in diesem Fall unsere

TOUR DE DUCK

Spielregeln

Teil 2

Ziel des Spieles
ist es, mit beiden Radfahrern als erster das Ziel zu erreichen.

Die Startvorbereitung
Jeder Spieler erhält:
1 Geldschein, 1 Schlauch, 4 Etappenkarten und 2 Radfahrer-Spielfiguren.
Die restlichen Schlauchkarten, Geldscheine und Ereigniskarten werden neben den Spielplan gelegt, die Ereigniskarten natürlich verdeckt. Die Radfahrer nehmen auf dem Startfeld Aufstellung, und dann geht's los!

So läuft das Rennen
Es wird der Reihe nach (mit einem Würfel) gewürfelt und mit einem der beiden Radfahrer gezogen. Man darf vorwärts und rückwärts ziehen. Und was alles auf den verschiedenen Feldern passiert, steht links unten auf dem Spielplan. Auf den normal großen Spielfeldern dürfen höchstens 2 Radfahrer stehen, auf den kleinen nur einer. Ist ein Feld besetzt, darf keiner mehr drauf.

Zu den Etappenkarten
Bevor man mit dem zweiten Radfahrer ins Ziel fährt, muß man alle Etappenkarten abgegeben haben. Man muß also mindestens 4 × auf einem Etappenfeld gewesen sein und dort eine Etappenkarte gegen einen Geldschein getauscht haben.

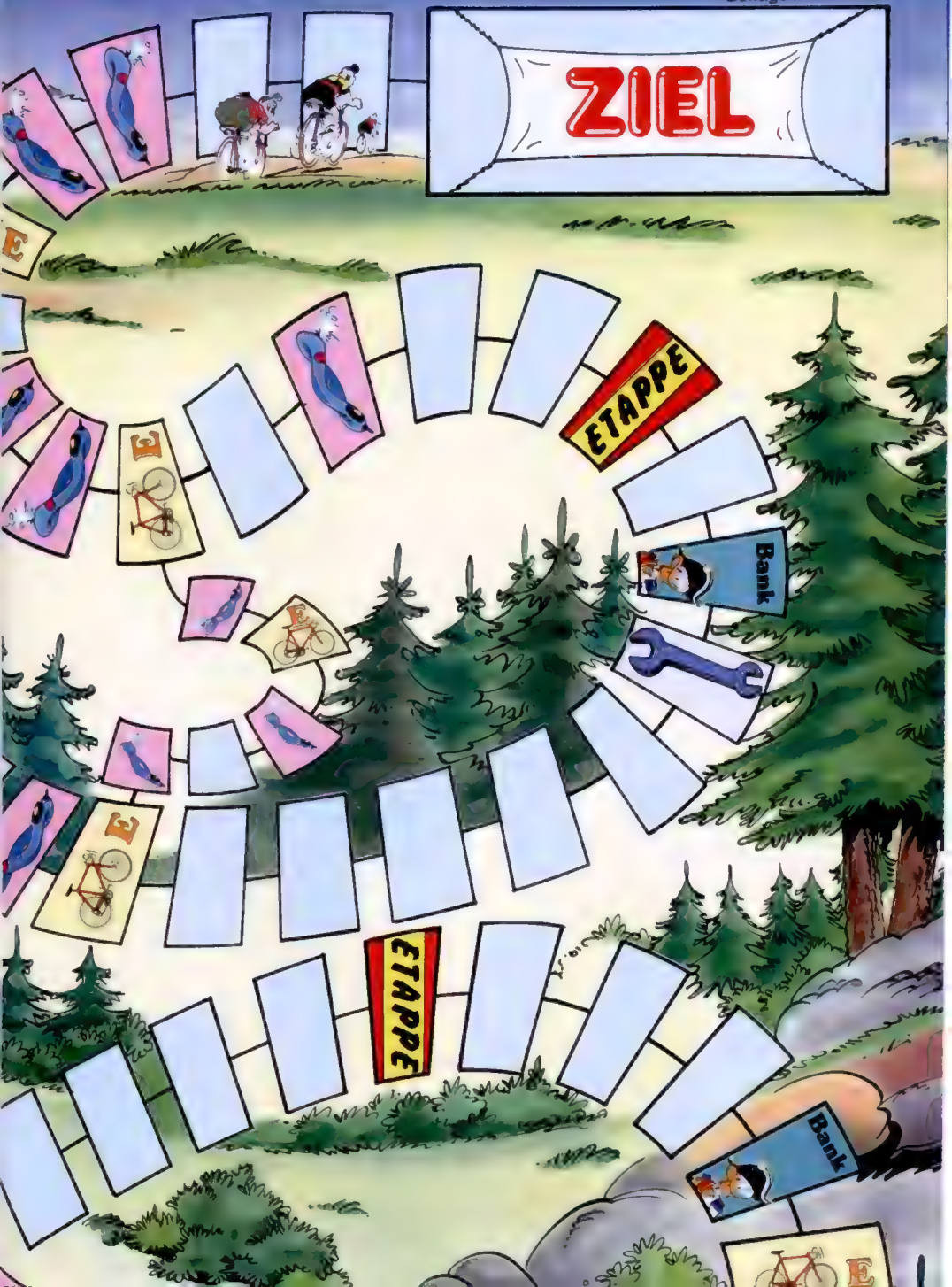
Zu den Pannenfeldern
Auf einem Pannenfeld muß man ja einen Schlauch abgeben. Wer also keinen Schlauch mehr hat, darf nicht auf ein Pannenfeld ziehen. Wenn man mit keinem der beiden Radfahrer vorwärts ziehen kann, muß man zurückziehen, notfalls sogar aussetzen.

In der nächsten Woche startet im Spiel- und Bastelteil Eurer MICKY MAUS wieder ein ganz großes Bastelvergnügen: Der **Entenhausener Flughafen** *mit allem Drum und Dran kommt zu Euch. Wo Ihr Näheres darüber erfahrt? Auf der Rückseite dieses Heftes – und auch im Fernsehen, am Freitag, den 5. November nämlich, ab 17.52 Uhr im ZDF.*

© Walt Disney Productions

*Wem eine wichtige Micky Maus in der Sammlung fehlt, der kann sie mit einer Zahlkarte (DM 2,10 + Gebühr) nachbestellen. Adresse: Ehapa Verlag/Postfach 1215/7000 Stuttgart 1/Konto: 8855-707

Beilage in MM 44/82



Konzeption Bäumchen

Krankenhausfeld

Ereignisfeld
Nimm eine Ereigniskarte und führe die entsprechende Anweisung aus!

Pannenfeld
Du mußt einen Schlauch abgeben!

Etappenfeld
Du darfst eine Etappenkarte abgeben und erhältst dafür einen Geldschein!

Bankfeld
Du erhältst einen Geldschein!

Werkstattfeld
Hier kannst du für einen Geldschein einen Schlauch kaufen.

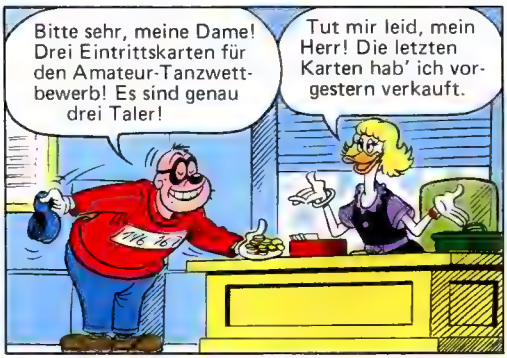
Steigungsfeld
Von einem Steigungsfeld aus darf man pro Zug nur 1 Feld weiterziehen, unabhängig von der gewürfelten Augenzahl.

TOUR DE DUCK
ETAPPE
E
E
E
S
S
S
S
S
NORD
Pension
Plattfuß
S

WALT DISNEY

DIE PANZERKNACKER

Ringelpiez mit Anfassen



Ab dem nächsten Heft:

eine tolle Bastelei und fesselnde Spielidee...

Na, wer schon? Ihr seid das!
Nicht mit mir! Ich heiße nicht Karl, und ich will nicht Karl heißen!
Und wenn du denkst, ich spiel' diese Luise, dann irrst du!

Jetzt haltet doch mal die Klappe, und hört zu. Wir werden... flüster... flüster... flüster...
Ach so!
Hm!

Und so...
Seid ihr zwei fertig?

Gut siehst du aus, Karlchen!
Halt dich zurück!

Wehe ihr lacht, dann zieh' ich auf der Stelle die Klamotten wieder aus!
Aber wer wird denn lachen! Niedlich siehst du aus!

Beeilt euch, sonst kommen wir noch zu spät zu dem Ringelpiez.
Nach dir, mein liebes Luischen!
Blödhammel!

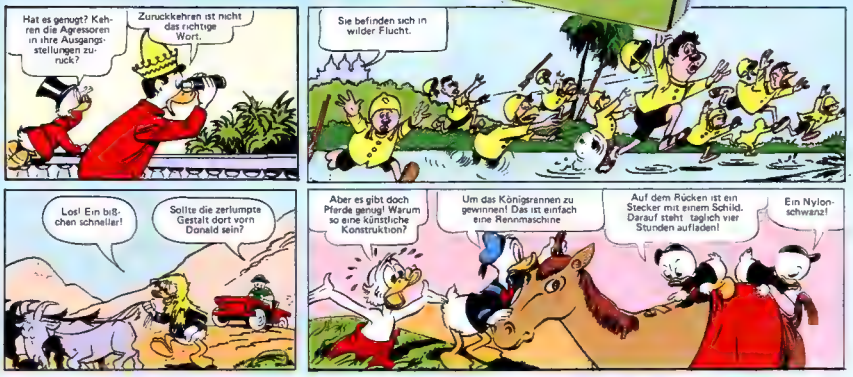
Wenn du nicht aufhörst, hau' ich dich aus deinem Frack, klar?
KNUFF!
He! Sei doch nicht gleich so grob! Tut eine Dame nicht.

Wieder besonders tolle Comics im neuen Donald Duck Sonderheft!

Glockendoktor Donald stimmt nicht nur Onkel Dagoberts Kassenklingel wieder wunderbar hin.

Jetzt überall wo's Zeitschriften gibt!

Im Reiche eines Dschungelkönigs vollbringt Glockendoktor Donald noch viel erstaunlichere Dinge.



© Walt Disney Productions

Außerdem erlebt Ihr Donald bei einem außergewöhnlichen Intelligenzwettbewerb in Afghanistan...

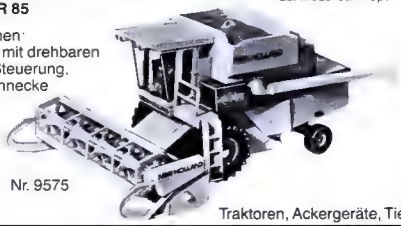
...und ein ganz irres Ding ist das 'Königsrennen' der Duck-Sippe mit einem mechanischen Wunderpferd.

In allen Spielwarengeschäften und Warenhausern erhältlich

Großmähdrescher
NEW HOLLAND TR 85

Modellgetreue Miniaturen Maßstab 1 32 passend zur Modellbahn Spur 1

Zahlreiche Funktionen
Frontschneidewerk mit drehbaren Schneideblättern, Steuerung. Tankentleerungsschnecke und mit Fahrerfigur.



Neu

Nr. 9575

BRITAINS

Ford Traktor mit Anbau-Frontlader

Neu

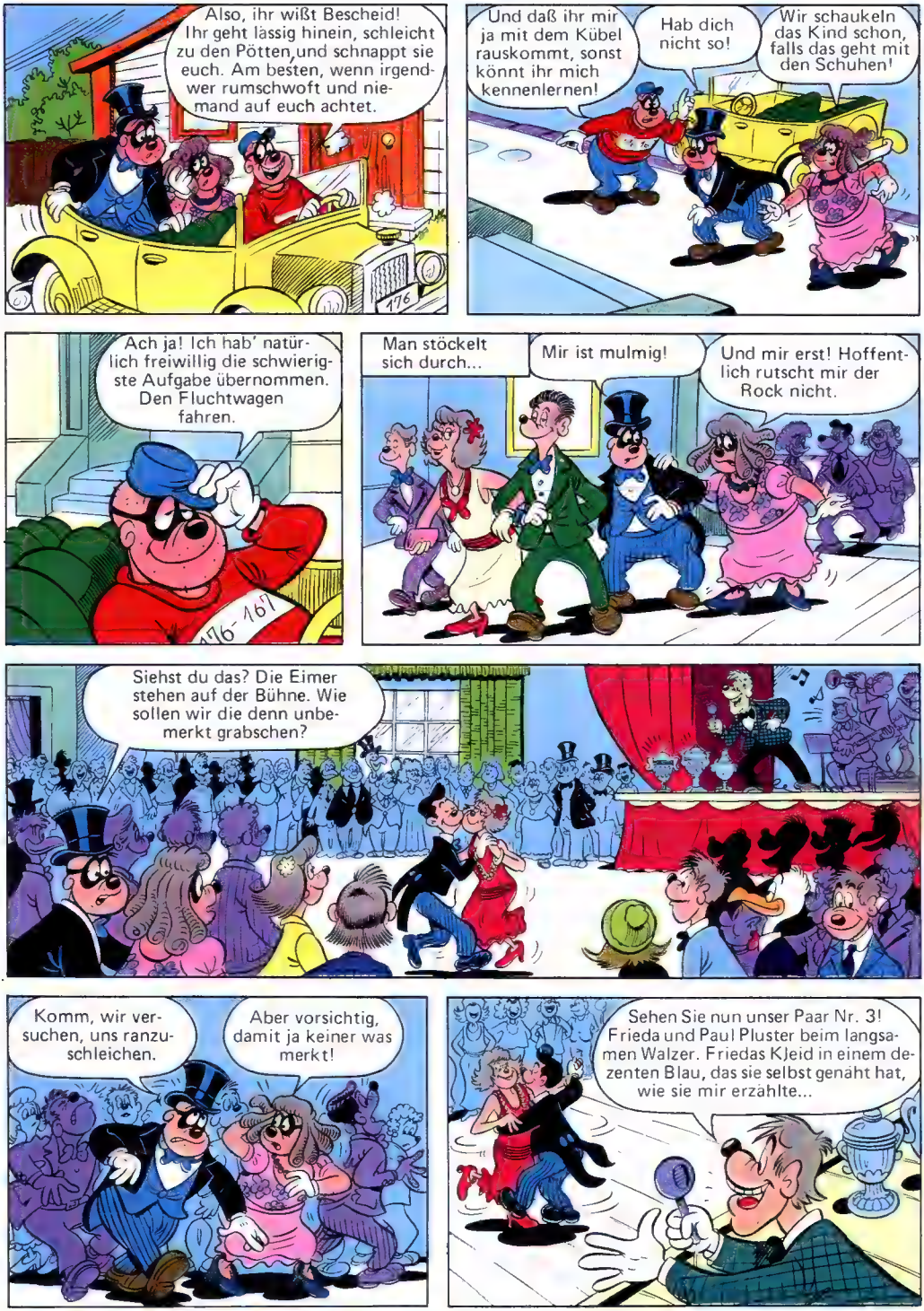
Nr. 9584

Lenkbar, mit Fahrerfigur und abnehmbarer Kabine. 3 Aufsteckteile und Ladegut.

Beide Teile einzeln erhältlich.

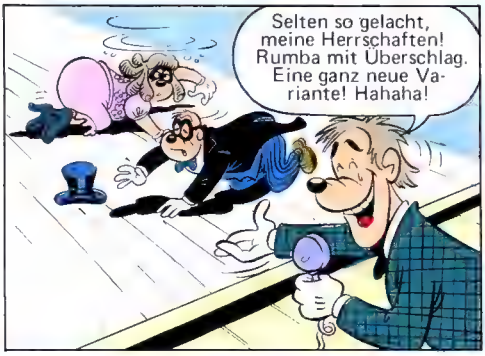
Traktoren, Ackergeräte, Tiere, Figuren, Gebäude von **BRITAINS** zum naturgetreuen Spielen.

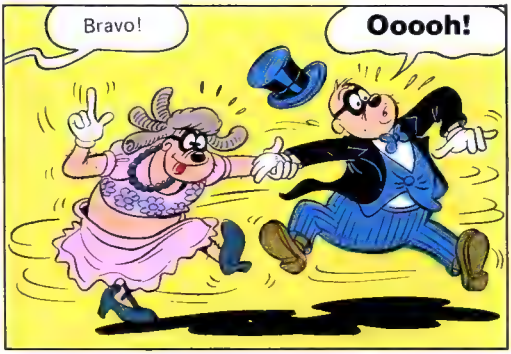
Farbkatalog gegen Einsendung eines frankierten Umschlages (DM –.80) mit Adresse von: **APEX Spiel + Hobby · Postfach 1043 · 8500 Nürnberg 1**



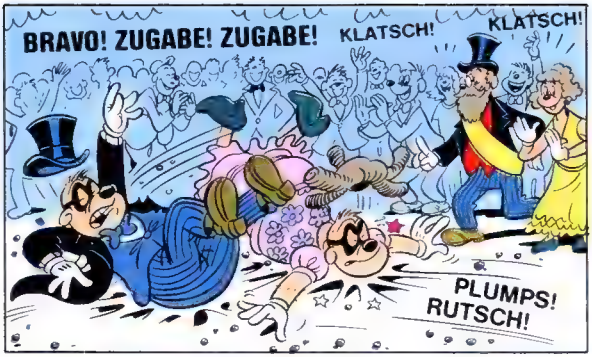
Entenhausener **FLUGHAFEN** – das moderne

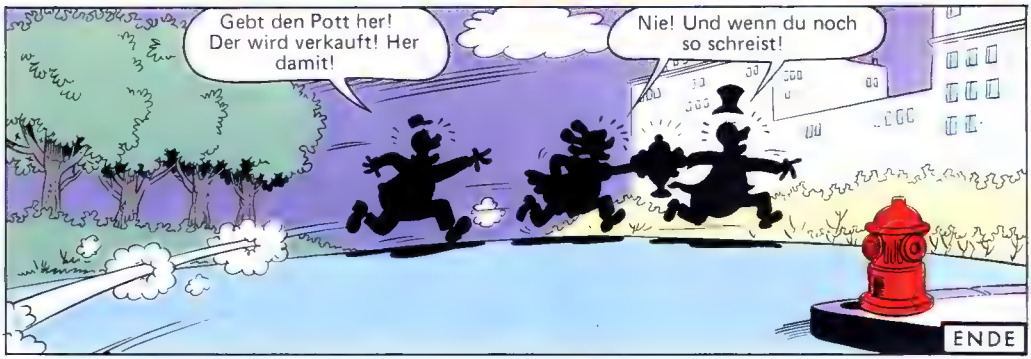
Nicht so stürmisch, lieber Paul! Oder soll das die Abschlußfigur sein?
Hahaha! Hohoho!
Komm, die Gelegenheit ist günstig. Wir holen uns den Pott. Kein Mensch achtet auf uns.
Hee! Auaa! Mein Fuß!
Und da ist auch schon das nächste Paar: Luise und Karl!
Du, das sind wir!
Auch das noch!
Nur nicht schüchtern, meine Lieben! Hier darf jeder zeigen, was er kann.
Ich... ich bin nicht schüchtern, nur gehemmt.
Die Kapelle wird einen Walzer, einen Foxtrott, einen Cha-Cha-Cha und eine Rumba spielen. Sie haben fünf Minuten Zeit, Ihr Können zu zeigen.
TRÖÖT!
TRÖÖT!
Paß doch auf! Ich bin der Mann, und deshalb führ' ich. Ist das klar?
Was ist? Heb doch deine Quadratlatschen!
Heb' ich doch! Bloß die Schuhe wollen nicht mit.
HA!
HA!
HA!





Ab dem nächsten Heft:

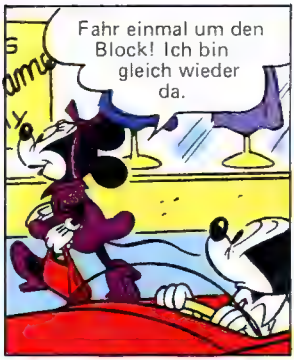


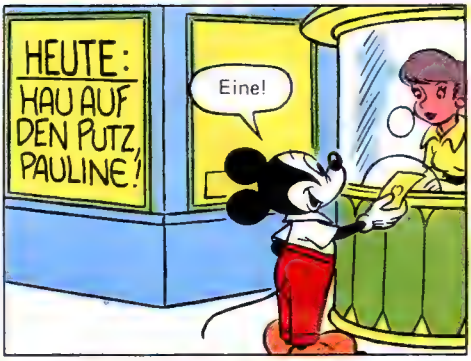


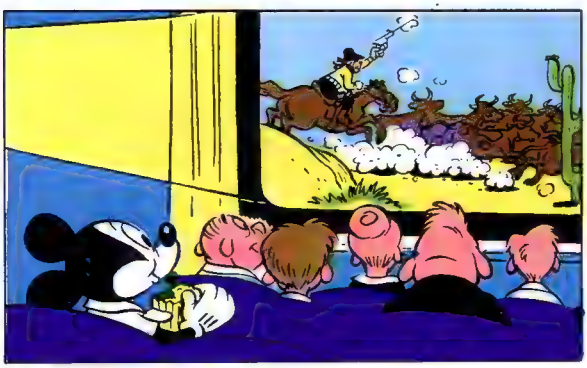
eine tolle Bastelei und fesselnde Spielidee...

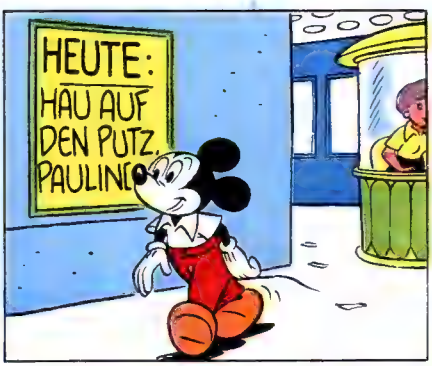
Walt Disney's

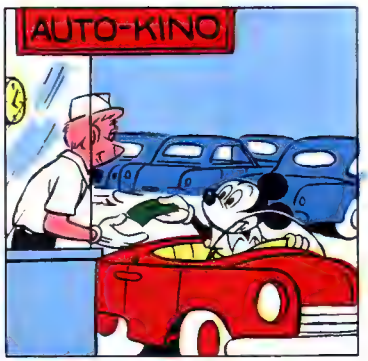
MICKY MAUS











Hier zeigen wir Dir ganz genau, wie du den Teilnahmeschein fürs MMK-Gewinnspiel „Gewinner der Woche" richtig ausfüllst!

Es ist ja wirklich ganz einfach: **Du kreuzt in jeder der 4 Reihen das Feld an, das auf Dich zutrifft.**

Wenn Du z.B. im November Geburtstag hast, kreuzt Du in der ersten Reihe das Feld „Nov" an. Um ganz klar zu machen, wie's geht, wollen wir Dir die ganze Sache aber noch an einem ausführlichen Beispiel erläutern.

* * *

Das ist Oliver Schubert. Oliver hat am 31. Januar Geburtstag. Er wohnt in irgendeiner Stadt in der Sigmund-Freud-Straße 27. Oliver wird den Teilnahmeschein auf Seite 2 so ausfüllen, wie wir es Euch hier an unserem Beispiel zeigen.

In der **Reihe 1** („In welchem Monat bist Du geboren?") kreuzt Oliver „Jan" an, denn er hat ja im Januar Geburtstag.

In **Reihe 2** („An welchem Wochentag hast Du in diesem Jahr Geburtstag?") kreuzt er „So" an, denn sein Geburtstag, der 31. Januar, fällt in diesem Jahr auf einen Sonntag.

Oliver heißt mit Nachnamen Schubert. Der erste Buchstabe dieses Namens ist ein S. Deshalb kreuzt Oliver in **Reihe 3** („Mit welchem Buchstaben fängt Dein Nachname an?") das S an.

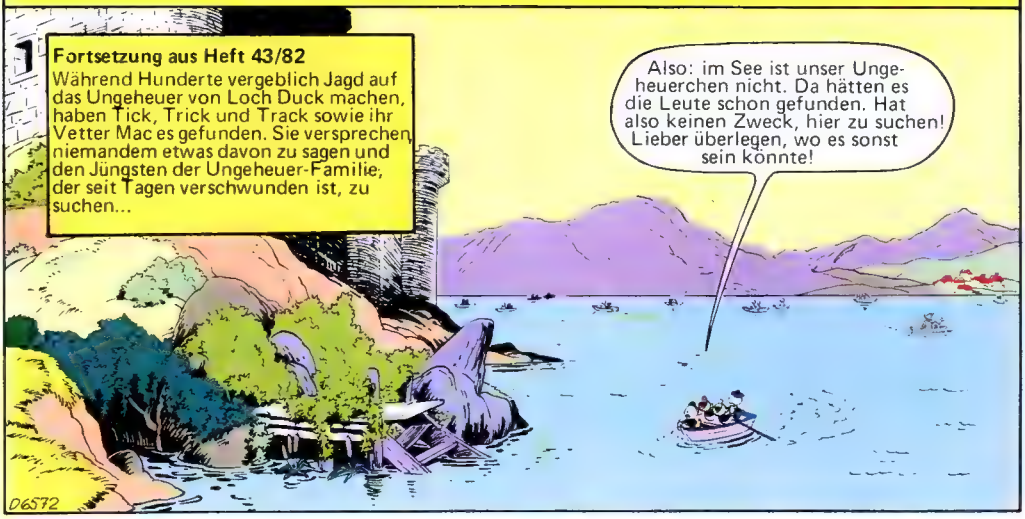
Und in **Reihe 4** („Welche Hausnummer hat das Haus, in dem Du wohnst?") kreuzt Oliver „27" an. Denn er wohnt ja in einem Haus mit der Hausnummer 27.

Ja, so kreuzt Oliver Schubert den Teilnahmeschein an, der damit vielleicht schon bares Geld für ihn wert ist. Und jetzt bist Du dran!

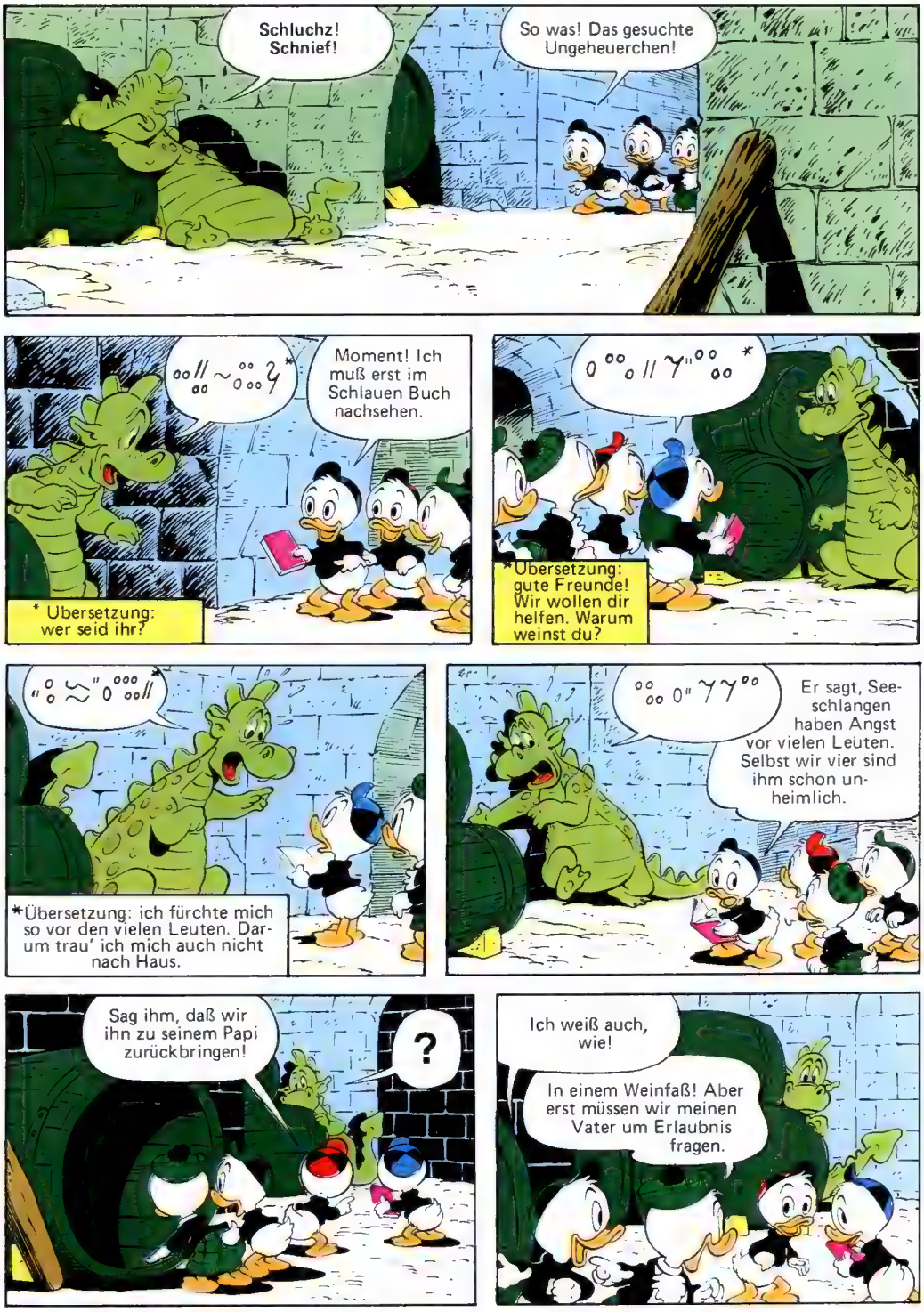
Walt Disney's

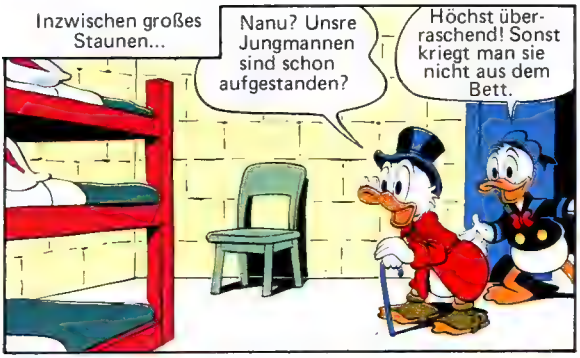
DONALD DUCK

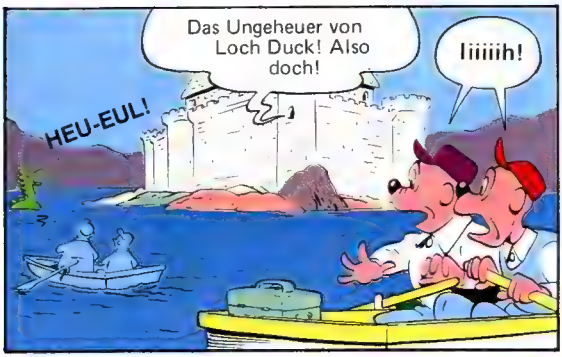
Das heulende Ungeheuer

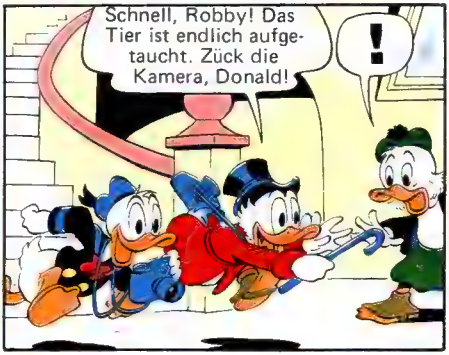


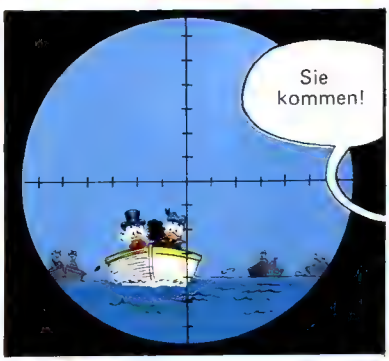
Entenhausener FLUGHAFEN – das moderne


Schluchz! Schnief!
So was! Das gesuchte Ungeheuerchen!
Moment! Ich muß erst im Schlauen Buch nachsehen.
* Übersetzung: wer seid ihr?
*Übersetzung: gute Freunde! Wir wollen dir helfen. Warum weinst du?
*Übersetzung: ich fürchte mich so vor den vielen Leuten. Darum trau' ich mich auch nicht nach Haus.
Er sagt, Seeschlangen haben Angst vor vielen Leuten. Selbst wir vier sind ihm schon unheimlich.
Sag ihm, daß wir ihn zu seinem Papi zurückbringen!
?
Ich weiß auch, wie!
In einem Weinfaß! Aber erst müssen wir meinen Vater um Erlaubnis fragen.

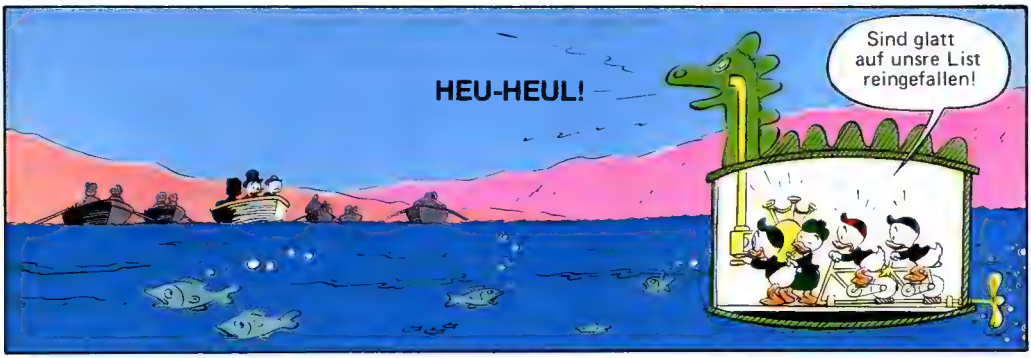


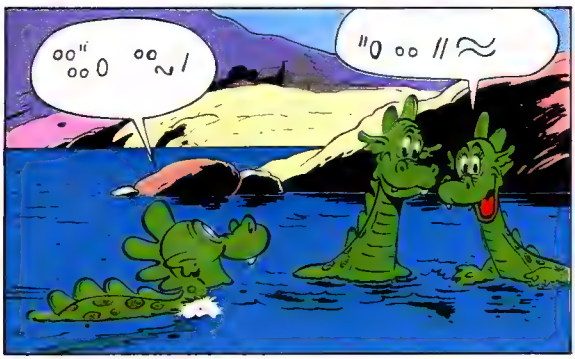




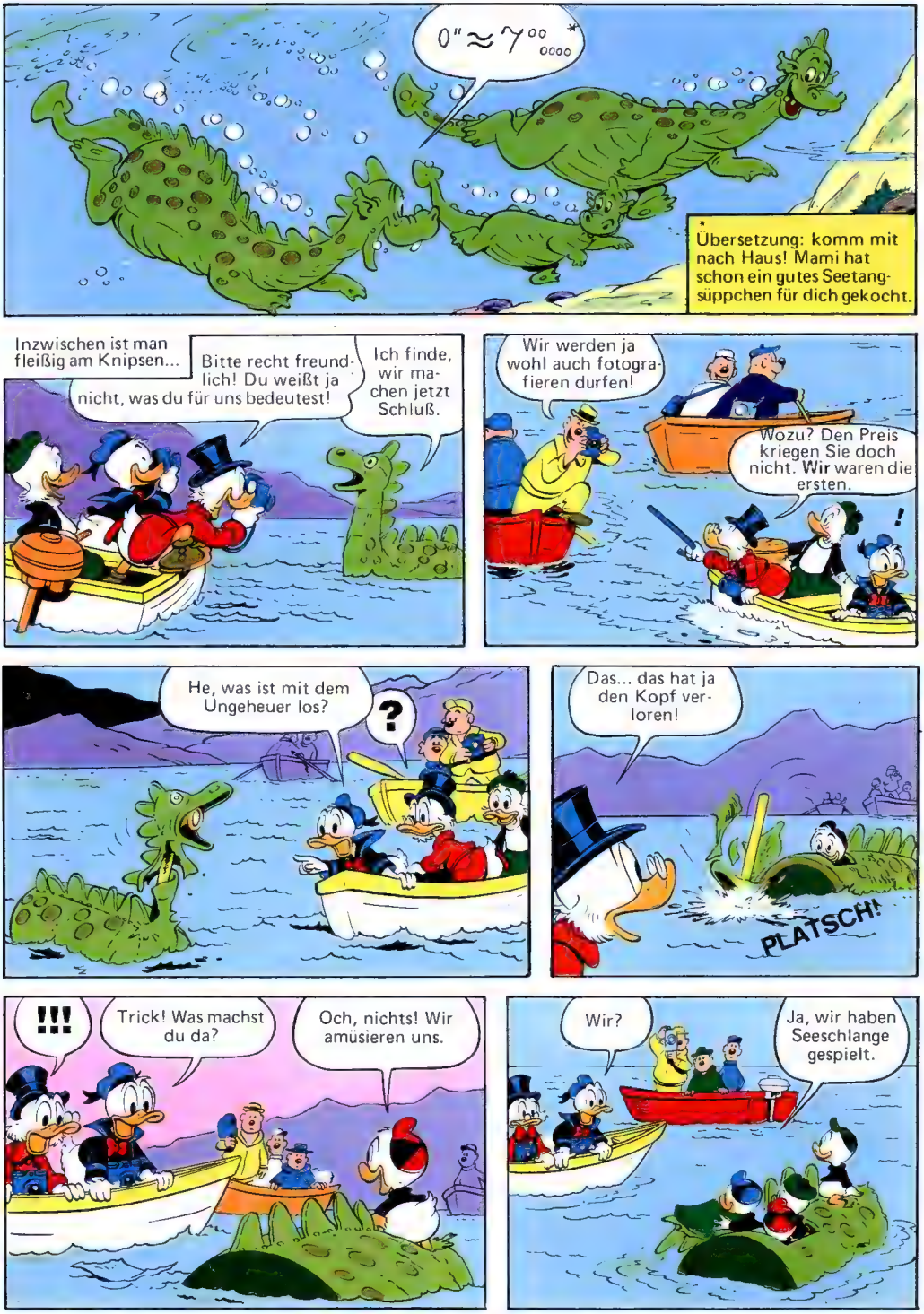


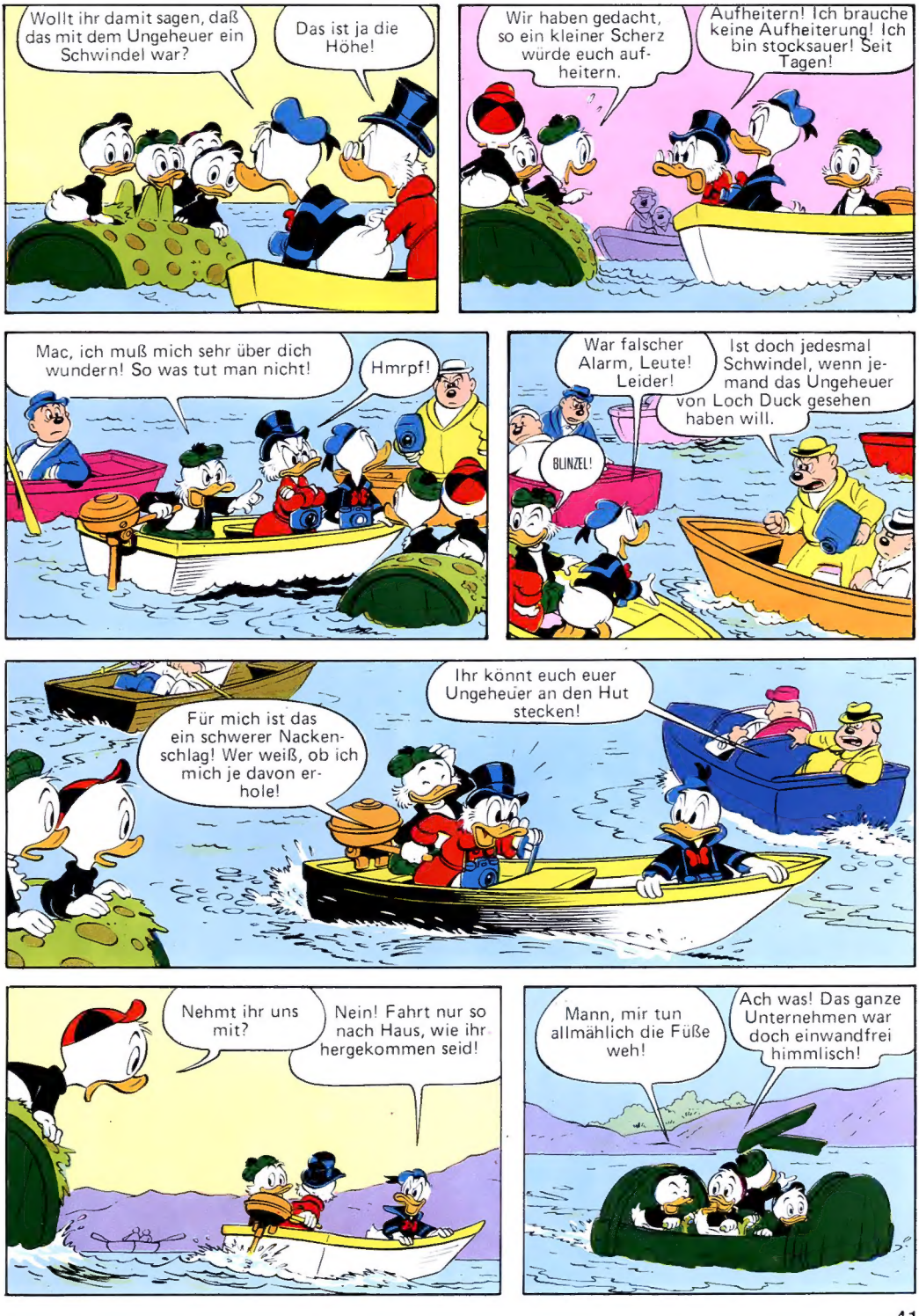
Ab dem nächsten Heft:

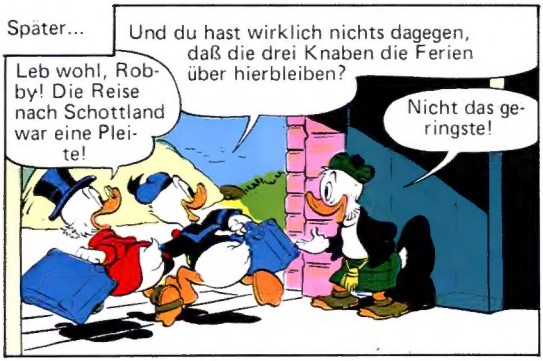




eine tolle Bastelei und fesselnde Spielidee...


0"≈7°°
°°°°
*Übersetzung: komm mit nach Haus! Mami hat schon ein gutes Seetang-süppchen für dich gekocht.
Inzwischen ist man fleißig am Knipsen...
Bitte recht freundlich! Du weißt ja nicht, was du für uns bedeutest!
Ich finde, wir machen jetzt Schluß.
Wir werden ja wohl auch fotografieren durfen!
Wozu? Den Preis kriegen Sie doch nicht. Wir waren die ersten.
!
He, was ist mit dem Ungeheuer los?
?
Das... das hat ja den Kopf verloren!
PLATSCH!
!!!
Trick! Was machst du da?
Och, nichts! Wir amüsieren uns.
Wir?
Ja, wir haben Seeschlange gespielt.


Wollt ihr damit sagen, daß das mit dem Ungeheuer ein Schwindel war?
Das ist ja die Höhe!
Wir haben gedacht, so ein kleiner Scherz würde euch aufheitern.
Aufheitern! Ich brauche keine Aufheiterung! Ich bin stocksauer! Seit Tagen!
Mac, ich muß mich sehr über dich wundern! So was tut man nicht!
Hmrpf!
War falscher Alarm, Leute! Leider!
Ist doch jedesmal Schwindel, wenn jemand das Ungeheuer von Loch Duck gesehen haben will.
BLINZEL!
Für mich ist das ein schwerer Nackenschlag! Wer weiß, ob ich mich je davon erhole!
Ihr könnt euch euer Ungeheuer an den Hut stecken!
Nehmt ihr uns mit?
Nein! Fahrt nur so nach Haus, wie ihr hergekommen seid!
Mann, mir tun allmählich die Füße weh!
Ach was! Das ganze Unternehmen war doch einwandfrei himmlisch!


Später...
Und du hast wirklich nichts dagegen, daß die drei Knaben die Ferien über hierbleiben?
Leb wohl, Robby! Die Reise nach Schottland war eine Pleite!
Nicht das geringste!

Dann viel Vergnügen, Kinder!
Aber daß mir keine Klagen kommen! Wenn ihr euch nicht anständig benehmt, fahrt ihr Knall auf Fall nach Haus!
Hurra!

Das Ungeheuerchen ist wieder bei seinen Eltern. Und keiner weiß was von der ganzen Geschichte.
Nur ich! Und ich schweige!

Und...
Ist es bei uns nicht herrlich, wenn nicht so viele Leute da sind?
Das kann man wohl sagen!

Nanu? Die Fische kommen ja von selbst ins Boot gesprungen! Das hat was zu bedeuten.

Ach so, euer Ungeheuerchen hat sie erschreckt! Auf diese Weise krieg' ich's auch einmal zu sehen.
PLATSCH!

Einmal? Oft! Weil's nämlich keine Angst mehr hat. Aber du darfst wirklich nie verraten, daß es in Loch Duck Seeschlangen gibt!
Das haben wir den Eltern von dem Kleinen hoch und heilig versprochen!
ENDE

Disney-Expreß

Fahr mit ins lustige Leseabenteuer!

© Walt Disney Productions

Glockendoktor Donald

Donald hat sich zu einem gefragten Spezialisten gemausert. Glocken, die er fachmännisch behandelt, können plötzlich wahre Wunder vollbringen... Aber noch andere, höchst wundersame Dinge ereignen sich im neuesten

Nr. 72

Donald Duck Sonderheft

Der Urwald-Wettkampf

Klaas Klever und Dagobert Duck tragen mal wieder einen erbitterten Konkurrenzkampf aus. Dabei ereignen sich zahlreiche aufregende Zwischenfälle... Dies und noch einiges mehr lest Ihr in

Nr. 229

Walt Disney's Donald Duck

Diese Kalender begeistern jeden echten Comic-Freund!

Für welchen dieser duften Kalender Ihr Euch auch entscheidet, beide schenken Euch **Spaß für ein ganzes Jahr!**

Wer lustige Comic-Witze liebt, liest die beliebten

DISNEY POCKETS

Voller Rätsel-Überraschungen!
vielseitig – abwechslungsreich – interessant

Nr. 39

© Walt Disney Productions

Daniel Düsentriebs Rätsel-Shop

Eine superspannende Gangsterjagd...

... und andere tolle Geschichten bringt Euch die neueste MICKYVISION.

Nr. 10

Jedes Heft mit einem klasse Aufkleber!

Walt Disney's Micky vision

Das alles gibt's diese Woche bei Eurem Zeitschriftenhändler

Nächste Woche in Eurer Micky Maus
Entenhausener
FLUG-HAFEN
Diese tolle Anlage mit allem drum und dran selber bauen, ist überhaupt kein Problem und bringt Euch eine Menge Spaß dazu.
Ist dann erst alles fertig, habt Ihr damit ein Spielzeug, das Eure Phantasie zu wahren Höhenflügen anregt: Gepäck-und Zollabfertigung spielen, Flugzeugwartung im Hangar ausführen, Passagiere und Gepäck zur wartenden Maschine fahren, Feuer- Katastrophenübung abhalten und – und – und...
Dies alles vermittelt Euch echte Flughafenatmosphäre, wird Euch immer wieder von neuem fesseln.
Wieder garantiert gutes und schnelles Gelingen!
Alles Fertigteile, Schere überflüssig. Einfach herausbrechen, zusammenkleben und losspielen!
FLUGHAFEN
Mit Super-Gewinnspiel
GEWINNER DER WOCHE
1000 Mark zu gewinnen
Bringt sie ins Lager! Dort wird sich ihr Schicksal entscheiden!
MICKY MAUS
FLUG-HAFEN
GEWINNER DER WOCHE
In der nächsten MICKY MAUS treibt angeblich ein Geist sein Unwesen. – Wird Micky dieses Geheimnis lüften?
Ab Freitag ist sie da - die neue Micky Maus!